



INTERNET SEHAT, BIJAK, DAN AMAN

MODUL 03



PEMBATIK

**PUSAT DATA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

JAKARTA
2020

Serial Modul Pembelajaran Berbasis TIK

INTERNET SEHAT, BIJAK, DAN AMAN

Penulis : Hendri Puspa Martasari
Ai Wenny Purnama Putri

Pengkaji : Hasan Chabibie, M.Si

**Pusat Data dan Teknologi Informasi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jakarta
2020**



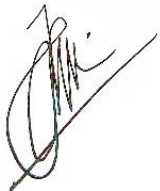


LEMBAR PENGESAHAN
MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS TIK (PembaTIK)
LEVEL LITERASI

Judul :

INTERNET SEHAT, BIJAK, DAN AMAN

Sasaran :

Guru dan Tenaga Kependidikan

Penulis 1	Penulis 2	Pengkaji
		
Hendri Puspa Martasari	Ai Wenny Purnama Putri	M. Hasan Chabibie

Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan dan Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
JAKARTA
2020

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dapat menyelenggarakan Program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK), yang diselenggarakan setiap tahunnya. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru dalam hal penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guna mendukung terciptanya model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan abad 21. Hal ini sejalan dengan harapan besar untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang siap menyongsong revolusi industri 4.0.

Terlebih lagi, pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Pembekalan guru akan literasi TIK akan meningkatkan efektifitas, efisiensi dan kemenarikan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki kompetensi keahlian yang cukup untuk memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga lebih optimal dalam penyampaian materi pelajaran di sekolah.

Saat ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam pembelajaran. Minimnya kegiatan peningkatan kualitas dan kompetensi guru untuk memanfaatkan TIK dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhinya. Program ini diadakan sebagai kegiatan rutin tahunan Pusdatin Kemendikbud.

Kegiatan ini dikemas dalam bentuk Bimbingan Teknis (Bimtek) berjenjang 4 level, yaitu Level Literasi TIK, Implementasi TIK, Kreasi TIK, hingga Berbagi TIK. Di mana masing-masing level akan diadakan dengan sistem seleksi, sehingga pada akhir level, akan menghasilkan guru-guru terpilih. Guru-guru inilah yang sekaligus akan dilantik menjadi Duta Rumah Belajar, agen Pusdatin Kemendikbud untuk menyosialisasikan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Guru-guru ini akan menjadi inspirasi guru-guru di wilayah representatif mereka dalam menggunakan teknologi untuk mengajar siswa-siswanya.

Walaupun pada inti program ini adalah untuk meningkatkan kompetensi TIK untuk guru-guru, program ini diselenggarakan dengan proses kompetisi. Hal ini bertujuan untuk

memacu mereka dalam menghasilkan karya-karya terbaiknya. Melihat pengalaman dua tahun terakhir ini, dengan sistem seperti ini cukup efektif untuk mendorong tingkat partisipasi guru. Ke depannya, Pusdatin Kemendikbud akan terus berupaya mengakselerasi inovasi-inovasi teknologi pembelajaran yang lebih efektif untuk diestafetkan kepada guru-guru. Sehingga, kualitas guru-guru Indonesia akan terus meningkat dan pada akhirnya mutu peserta didik menjadi lebih berdaya saing.

Modul ini disusun untuk dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan Program PembaTIK. Modul yang berisikan arahan dan materi terkait setiap level program ini, diharapkan akan membantu peserta dalam mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditentukan.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya Program Pembelajaran Berbasis TIK. Semoga guru-guru di Indonesia terus terpacu untuk menjadi guru modern yang mengikuti tuntutan di era teknologi ini.

Kepala Pusdatin Kemendikbud

Gogot Suharwoto

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
PENDAHULUAN.....	5
Pengantar.....	5
Silabus Pembelajaran.....	5
Petunjuk Penggunaan Modul	6
Kegiatan Belajar 1: Etika Berinternet	7
A. Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).....	7
B. Bijak dalam Berbagi.....	9
C. Intimidasi Dunia Maya.....	11
Diskusi.....	13
Rangkuman	13
Kegiatan Belajar 2: Hak Cipta di Era Digital.....	15
A. Apa itu Hak Cipta	15
B. Jenis-jenis Hak Cipta di Ranah Digital.....	18
C. Menghindari Pelanggaran Digital	23
Diskusi.....	25
Rangkuman	25
Kegiatan Belajar 3: Keamanan Berinternet.....	26
A. Ciptakan Keamanan Data Pribadi	27
B. Hati-hati terhadap Tindakan Penipuan melalui Phising.....	30
Diskusi.....	33
Rangkuman	34
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kanal Berita Satu.....	9
Gambar 2 Contoh Berita Hoax	11
Gambar 3 Contoh Kasus Intimidasi Dunia Maya	13
Gambar 4 Prosedur Pengajuan Hak Cipta.....	17
Gambar 5 Foto Dewa.....	18
Gambar 6 Ikon CC Atribusi.....	20
Gambar 7 Ikon CC Atribusi-Berbagi-Serupa	20
Gambar 8 Ikon CC Atribusi-TanpaTurunan	20
Gambar 9 Ikon CC Atribusi-NonKomersial.....	21
Gambar 10 Ikon CC Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa.....	21
Gambar 11 Ikon CC Atribusi-NonKomersial-TanpaTurunan	21
Gambar 12 Kanal Den JC.....	24
Gambar 13 Waspada maling Data Pribadi.....	26
Gambar 14 Ilustrasi Penyalahgunaan data Pribadi.....	27
Gambar 15 Contoh Phising.....	32
Gambar 16 Contoh Phising 2	33

PENDAHULUAN

Pengantar

Selamat datang, Sahabat Rumah Belajar di seluruh Indonesia pada kegiatan Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK) di tahun ini. Modul “**Internet Sehat, Bijak, dan Aman**” ini disusun sebagai salah satu pembekalan Sahabat Rumah Belajar pada Level 1, yaitu Literasi TIK. Dengan pembekalan pada modul ini, Sahabat Rumah Belajar diharapkan dapat menerapkan **Etika Berinternet**, mematuhi **Hak Cipta di Era Digital**, dan menerapkan **Keamanan Berinternet**.

Silabus Pembelajaran

Kegiatan Belajar 1 : Etika Berinternet

Tujuan belajar : Memahami etika dalam menggunakan internet, termasuk mengenal UU ITE, bijak berbagi, dan intimidasi dunia maya (*cyberbullying*). Menjadi warganet yang bijak dalam menyebarkan suatu informasi dan berkontribusi untuk mencegah tindakan intimidasi dunia maya

Sub Materi :

- Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
- Bijak Dalam Berbagi
- Intimidasi Dunia Maya (*Cyberbullying*)

Kegiatan Belajar 2 : Hak Cipta di Era Digital

Tujuan belajar : Mengenali dan mengimplementasikan aturan hak cipta, terutama saat memanfaatkan materi , konten, dan karya di internet

Sub Materi :

- Apa itu Hak Cipta
- Jenis-jenis Hak Cipta di Ranah Digital
- Menghindari Pelanggaran Hak Cipta

Kegiatan Belajar 3 : Keamanan Berinternet

Tujuan belajar : Menumbuhkan kesadaran pentingnya menjaga data pribadi dan resiko bahaya yang timbul di internet, sehingga dapat menghindarinya

Sub Materi :

- Ciptakan Keamanan Data Pribadi
- Hati-hati terhadap Tindakan Penipuan melalui Phising

Petunjuk penggunaan Modul

1. Pelajari tujuan setiap kegiatan belajar.
2. Pelajari materi yang tersedia pada setiap kegiatan belajar dan kerjakan tugas sesuai petunjuk modul dan tutor.
3. Lihat sumber-sumber pendukung yang tertera pada modul dengan cara klik tautan atau scan QR Code yang tersedia.
4. Gunakan forum diskusi untuk berkomunikasi dengan peserta lain ketika mengalami kendala dalam penyelesaian tugas.

Kegiatan Belajar 1

Etika Berinternet

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Sahabat dapat:

- ✚ Memahami Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai salah satu bentuk penjaminan hukum dalam penggunaan internet.
- ✚ Menganalisis informasi yang didapatkan dari internet sebagai salah satu upaya bijak dalam berbagi.
- ✚ Mengenali ciri-ciri, dampak dan menyusun strategi pencegahan intimidasi dunia maya (*cyberbullying*).

Pendahuluan

Sahabat Rumah Belajar, di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, penggunaan internet sudah menjadi rutinitas sehari-hari. Berbagai macam interaksi sosial terjadi antar netizen (sebutan bagi pengguna atau orang yang aktif menggunakan internet). Seperti halnya di kehidupan dunia nyata, pengguna dunia maya juga saling berkomunikasi. Dalam interaksi yang terjadi, perlu adanya etika yang dijadikan pedoman para netizen dalam menggunakan internet sesuai dengan norma dan aturan yang ada. *Nettiquette* (“*internet etiquette*” atau “*network etiquette*”), adalah etika-etika dalam penggunaan Internet. *Nettiquette* ini dapat dijadikan pedoman bagi netizen dalam berinteraksi di media sosial, dengan harapan terciptanya keharmonisan dan cara terbaik dalam memanfaatkan internet. *Nettiquette* yang akan dibahas dalam modul ini diantaranya, UU ITE sebagai salah satu bentuk penjaminan hukum dalam penggunaan internet, bijak dalam berbagi di internet, dan mengenali perundungan dunia maya (*Cyberbullying*).

A. Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah Undang Undang yang mengatur perlindungan atau penjaminan hukum atas aktivitas yang memanfaatkan internet. Pada awalnya, Undang-undang yang mengatur mengenai ITE tertera pada Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik. Namun pada

tahun 2016 undang-undang tersebut direvisi menjadi Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Ada empat perubahan dalam UU ITE yang baru, yaitu:

1. Adanya penambahan pasal hak untuk dilupakan, yakni pasal 26. Pasal itu menjelaskan seseorang boleh mengajukan penghapusan berita terkait dirinya pada masa lalu yang sudah selesai, namun diangkat kembali. Salah satunya seorang tersangka yang terbukti tidak bersalah di pengadilan, maka dia berhak mengajukan ke pengadilan agar pemberitaan tersangka dirinya agar dihapus.
2. Durasi hukuman penjara terkait pencemaran nama baik, penghinaan dan sebagainya dikurangi menjadi di bawah lima tahun. Dengan demikian, berdasarkan Pasal 21 KUHP, tersangka selama masa penyidikan tak boleh ditahan karena hanya disangka melakukan tindak pidana ringan yang ancaman hukumannya penjara di bawah lima tahun.
3. Tafsir atas Pasal 5 terkait dokumen elektronik sebagai bukti hukum yang sah di pengadilan. UU ITE yang baru mengikuti putusan Mahkamah Konstitusi yang menyatakan dokumen elektronik yang diperoleh melalui penyadapan (intersepsi) tanpa seizin pengadilan tidak sah sebagai bukti.
4. Penambahan ayat baru dalam Pasal 40. Pada ayat tersebut, pemerintah berhak menghapus dokumen elektronik yang terbukti menyebarkan informasi yang melanggar undang-undang. Informasi yang dimaksud terkait pornografi, SARA, terorisme, pencemaran nama baik, dan lainnya. Jika situs yang menyediakan informasi melanggar undang-undang merupakan perusahaan media, maka akan mengikuti mekanisme di Dewan Pers. Namun, bila situs yang menyediakan informasi tersebut tak berbadan hukum dan tak terdaftar sebagai perusahaan media (nonpers), pemerintah bisa langsung memblokirnya.

Sahabat Rumah Belajar, merujuk pada pemaparan tentang UU ITE di atas pemerintah secara tidak langsung memberikan arahan kepada masyarakat untuk lebih bijak dalam penggunaan internet. Bahkan, ketika seseorang menggunakan internet tidak bijak dapat dikatakan melanggar UU ITE. Selain sebagai penjaminan hukum, UU ITE juga sebagai Batasan bagi pengguna internet untuk lebih bijak dalam penggunaan. Maka dari itu dalam

melakukan aktivitas di dunia maya harus memperhatikan etika dalam penggunaan internet. Hal-hal yang menjadikan pentingnya etika dalam penggunaan internet antara lain :

1. Pengguna internet berasal dari berbagai negara yang memiliki budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda.
2. Penggunaan internet merupakan orang yang hidup dalam *anonymous*, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi, sehingga tidak menutup kemungkinan orang dapat menggunakan identitas palsu untuk kepentingan tertentu.
3. Berbagai fasilitas di internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis dan tidak etis.
4. Pengguna internet akan selalu bertambah setiap saat yang memungkinkan masuknya 'penghuni' baru. Untuk itu mereka perlu diberi petunjuk agar memahami budaya internet.

Studi Kasus



Gambar 2 Kanal BeritaSatu, di Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=6SRFFy86C6I&t=2s>

Sahabat Rumah Belajar, untuk lebih memahami tentang penerapan UU ITE sebagai salah satu pedoman dalam etika berinternet, berikut contoh beberapa kasus yang dianggap melanggar UU ITE di Indonesia, akses chanel Youtube BeritaSatu pada tautan berikut

<https://www.youtube.com/watch?v=6SRFFy86C6I&t=2s>

Atau scan QR Code berikut:



B. Bijak dalam Berbagi

Sahabat, tahukah sahabat setiap kegiatan yang sahabat lakukan di dunia maya itu akan terekam atau dikenal dengan jejak digital. Representasi positif di dunia nyata adalah hal yang penting dengan representasi positif di dunia maya. Internet memberikan kemudahan kepada pengguna untuk melakukan komunikasi dengan keluarga, sahabat bahkan masyarakat luas di seluruh dunia. Terkadang kita tidak memikirkan siapa saja yang

dapat melihat update status kita, foto yang dibagikan atau komentar yang kita tuliskan. Postingan dan komentar yang dianggap lucu atau baik bagi kita belum tentu bagi orang lain yang melihatnya. Perlu kita ingat bahwa jejak digital bias dilihat oleh orang lain yang bahkan belum pernah kita temui. Semua hal tentang kita yang diposting di internet belum tentu bisa dengan mudah kita hapus. Itulah pentingnya kita menjaga privasi, posting dan bagikanlah hal yang memang pantas kita bagikan. “Berfikirilah sebelum memposting”, itu adalah salah satu cara menghormati privasi diri sendiri dan juga orang lain. Beberapa hal yang harus kita jaga dengan hati-hati adalah:

1. Alamat Rumah
2. No Telepon/Ponsel
3. Surat Elektroik
4. Sandi media sosial
5. *Username*
6. Pekerjaan/sekolah dan dokumen penting.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika kita menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari kita, diantaranya:

1. Niatkan penggunaan internet untuk menambah wawasan.

Seperti yang kita ketahui selain dampak positif, terdapat pula dampak negatif dalam penggunaan internet. cobalah untuk meyakinkan niat bahwa internet itu digunakan untuk menambah wawasan sehingga tidak dilakukan untuk hal-hal negatif.

2. Kenali berita, jangan mudah terprovokasi.

Cerdas dalam menyikapi sebuah berita, berfikir kritis menanggapi segala sesuatu yang sedang viral. Jangan mudah terprovokasi dengan berita-berita yang muncul di internet. terkadang berita hoax menyebar sangat cepat karena kita tidak berfikir kritis menyikapi hal tersebut. Kita bisa cek atau melaporkan berita hoax di alamat https://www.kominfo.go.id/content/all/laporan_isu_hoaks.

3. Bimbingan orang tua terhadap anak dalam penggunaan internet.

Saat ini bukan hanya orang dewasa atau remaja yang terbiasa mengakses internet, anak-anak pun mulai terbiasa dengan penggunaan internet. Maka dari itu perlu adanya bimbingan orang tua terhadap anak. Arahkan anak untuk mengenal konten-

konten yang dapat diakses oleh mereka, dan berikan pengertian terhadap beberapa konten yang tidak bisa diakses oleh mereka.

4. Hindari perdebatan di media sosial, jalin silaturahmi baik.

Berdebat di sosial media bukan lah sesuatu hal yang pantas kita lakukan. Hal ini merupakan sesuatu hal yang tidak bermanfaat untuk dilakukan didunia maya.

5. Tidak memposting hal-hal yang bersifat pribadi.

Kebanyakan orang sekarang sering sekali menjadikan dunia maya sebagai tempat dalam mencurahkan segala sesuatu, termasuk hal yang tidak semestinya orang lain tahu. Sebaiknya kita tidak melakukan hal ini, karena secara tidak langsung kita mengundang orang lain untuk mengetahui hal pribadi kita.

6. Berhati-hatilah dalam berkomentar di dunia maya.

Ketika kita mengomentari postingan orang lain, khendaknya kita memikirkan terlebih dahulu apakah komentar yang kita tuliskan itu baik atau tidak. Tidak menutup kemungkinan aka nada orang lain yang salah mengartikan atau merasa tersinggung dengan komentar yang kita tulis.

Studi Kasus



Gambar 2 Contoh Berita Hoax di alamat
https://www.kominfo.go.id/content/all/laporan_isu_hoaks#

Sahabat Rumah Belajar, untuk lebih berhati-hati dalam membagikan sebuah berita, sahabat rumah belajar bisa cek kebenaran berita tersebut di web kominfo:

https://www.kominfo.go.id/content/all/laporan_isu_hoaks#

Atau scan QR Code berikut:



C. Intimidasi Dunia Maya

Sahabat Rumah Belajar, pernahkah sahabat melihat foto seseorang yang tidak seharusnya ada di dunia maya tersebar luas? Atau mungkin video? Bahkan hanya untaian kalimat di status tapi memojokkan seseorang atau kelompok? Sahabat harus berhati-hati ya,

karena bisa jadi semua itu termasuk dalam intimidasi dunia maya atau lebih dikenal dengan *Cyberbullying*.

Intimidasi dunia maya (*Cyberbullying*) adalah salah satu bentuk penyalahgunaan internet, beberapa tindakan yang dilakukan diantaranya mengancam, melecehkan, mempermalukan, dan mengejek orang lain di dunia maya. Intimidasi dunia maya ini tanpa disadari memberikan dampak buruk bagi mereka yang dirundung, baik terhadap fisik ataupun psikis. Beberapa bentuk intimidasi di dunia maya diantaranya:

1. Penyebaran data pribadi orang lain, termasuk foto atau video yang tidak seharusnya disebar dan diketahui orang lain.
2. Ujaran kebencian di media sosial, baik postingan ataupun komentar.
3. Hinaan fisik dan SARA (Suku, Ras, Agama dan Antargolongan).
4. Back Stander, yaitu ikut memberikan dukungan baik berupa like atau komentar pada postingan *Cyberbullying*.

Dampak intimidasi dunia maya ini sangat berbahaya, karena bisa menyebabkan orang yang mengalaminya depresi, trauma berkepanjangan, penurunan rasa percaya diri, penurunan prestasi atau kualitas kerja, bahkan bisa berujung pada bunuh diri. Maka dari itu perlu adanya pencegahan intimidasi dunia maya seperti:

1. Pentingnya sikap saling menghargai dan menghormati dalam menggunakan media sosial.
2. Saring sebelum "*sharing*", cermati setiap postingan yang akan kita bagikan.
3. Berbagi kebaikan di dunia maya, mulai dari membiasakan mengirim pesan-pesan positif.
4. Pentingnya edukasi terhadap anak tentang etika dalam menggunakan internet/media sosial.
5. Abaikan jika ada orang yang melakukan intimidasi dunia maya, jangan pernah membalas, cukup laporkan hal tersebut kepada pihak berwajib.

Sahabat, penting sekali memahami apa itu intimidasi dunia maya, bentuk-bentuknya, dampak dan pencegahannya. Hal ini setidaknya dapat membuat kita untuk berhati-hati dalam menggunakan internet, khususnya dalam bermedia sosial. Tanamkan etika dalam menggunakan internet, bijak dalam berbagi, dan perbanyak postingan positif di media sosial yang kita miliki, termasuk tentang intimidasi dunia maya.

Studi Kasus



Gambar 3 Contoh Kasus Intimidasi Dunia Maya di Kanal Nessie Judge
<https://www.youtube.com/watch?v=b2bh7PVKnoU>

Sahabat Rumah Belajar, berikut contoh-contoh kasus intimidasi di dunia maya di kanal Nessie Judge, diharapkan dengan mengetahui beberapa kasus yang terjadi ini membuat kita semakin berhati-hati dalam penggunaan internet.

<https://www.youtube.com/watch?v=b2bh7PVKnoU>

Atau scan QR Code berikut:



Diskusi

Apa yang sahabat lakukan jika beberapa siswa di sekolah terlibat dalam intimidasi dunia maya? Bagaimana langkah sahabat dalam memberikan pemahaman kepada siswa terkait intimidasi dunia maya?

Rangkuman

- *Nettiquette* (“internet etiquette” atau “network etiquette”), adalah etika-etika dalam penggunaan Internet.
- Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika kita menggunakan internet adalah niatkan penggunaan internet untuk menambah wawasan, kenali berita, jangan mudah terprovokasi, bimbingan orang tua terhadap anak dalam penggunaan internet, hindari perdebatan di media social serta jalin silaturahmi baik, tidak memposting hal-hal yang bersifat pribadi, dan berhati-hatilah dalam berkomentar di dunia maya.

- Intimidasi dunia maya (*Cyberbullying*) adalah salah satu bentuk penyalahgunaan internet, beberapa tindakan yang dilakukan diantaranya mengancam, melecehkan, mempermalukan, dan menjejak orang lain di dunia maya.
- Beberapa bentuk intimidasi di dunia maya diantaranya, penyebaran data pribadi orang lain, ujaran kebencian di media social (baik postingan ataupun komentar), hinaan fisik dan SARA (Suku, Ras, Agama dan Antargolongan), dan Back Stander, (ikut memberikan dukungan baik berupa like atau komentar pada postingan *Cyberbullying*).

Kegiatan Belajar 2

Hak Cipta di Era Digital

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Sahabat dapat:

- ✚ Menjelaskan apa itu hak cipta
- ✚ Memahami perkembangan konten yang dilindungi terutama di era digital
- ✚ Menghindari pelanggaran hak cipta saat Sahabat membuat suatu karya atau konten

Pendahuluan

Seringkali saat kita membuat suatu karya baik berupa grafis atau tulisan, kita memulainya dengan mencari referensi untuk sekedar menginspirasi pembuatan karya tersebut. Terkadang kita juga secara tidak sadar mengambil kutipan atau visual yang ada di internet yang begitu mudahnya kita dapatkan. Namun, kita perlu berhati-hati karena walaupun seringkali tidak tercantum secara eksplisit terkait aturan-aturan dalam penyematan sumber dari referensi dari suatu karya, setiap obyek hasil kekayaan intelektual suatu individu dilindungi oleh undang-undang yang berlaku. Agar kita tidak terjebak resiko tuntutan di masa yang akan datang, mari kita simak bersama-sama sebenarnya apa itu hak cipta atau hak kekayaan intelektual dan bagaimana perkembangannya di era digital.

A. Apa itu Hak Cipta

Pengertian Hak Cipta sendiri sudah dijabarkan pada Pasal 1 Angka 1 UU 28/2014 tentang Hak Cipta, yaitu hak eksklusif pencipta yang timbul secara **otomatis** berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Sedangkan menurut Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen HKI) Kementerian Hukum dan HAM, Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi

salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan.¹

Oleh karena itu, kita perlu memahami pentingnya hak cipta. Bayangkan apabila kekayaan intelektual suatu karya tidak dilindungi, pembuat karya atau konten tersebut mungkin akan kehilangan motivasi untuk menciptakan karya baru. Hal ini dapat berdampak negatif pada pertumbuhan terutama pada sektor ekonomi kreatif.

Lalu kira-kira apa saja yang didefinisikan sebagai hak cipta yang dilindungi? Masih merujuk pada Dirjen HKI, ciptaan yang dapat dilindungi mencakup:

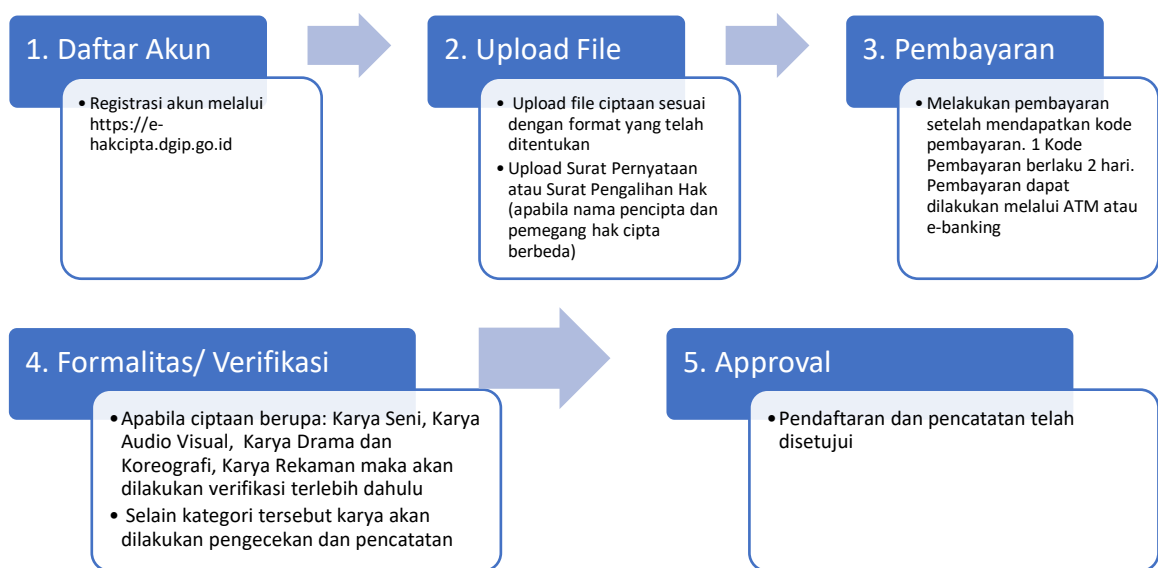
1. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
5. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
6. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
7. Arsitektur;
8. Peta;
9. Seni Batik;
10. Fotografi;
11. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Meskipun secara otomatis hak cipta berlaku pada saat karya tersebut dipublikasikan, namun suatu karya dapat didaftarkan atau dicatat secara resmi melalui Dirjen HKI. Sehingga apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran hak cipta, hal tersebut dapat

¹ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. <https://www.dgip.go.id/pengenalan-hak-cipta>

lebih mudah untuk ditindaklanjuti secara legal. Masa perlindungan yang diberikan berbeda-beda mulai dari 20 tahun hingga seumur hidup berdasarkan kategori karya.

Pengajuan atas pencatatan hak cipta dapat dilakukan dengan menyerahkan beberapa persyaratan pengajuan kepada Dirjen HKI. Pemerintah juga telah mempermudah masyarakat untuk mendaftarkan ataupun melakukan aduan terkait pelanggaran hak cipta karya mereka, karena fasilitas tersebut telah disediakan secara daring. Formulir tersebut dapat diakses melalui <https://www.dgip.go.id/formulir-hak-cipta> dengan alur pengajuan sebagai berikut:



Gambar 4 Prosedur Pengajuan Hak Cipta ke Dirjen Hak Kekayaan Intelektual

Adapun apabila ditemukan adanya pelanggaran hak cipta, hal ini dapat diadukan ke Ditjen HKI secara daring melalui <https://e-pengaduan.dgip.go.id/>. Pelanggaran ini sendiri dapat diartikan apabila ditemukan suatu tindakan yang melanggar moral dan gak ekonomi pencipta sebenarnya. Contoh dari tindakan ini diantaranya mengutip karya tulis orang lain ke dalam karya sendiri, mengambil konten audio, video, grafis, atau kombinasi diantaranya untuk dimodifikasi atau diperbanyak tanpa

adanya izin dari pencipta sebenarnya untuk kepentingan komersial atau kegiatan lainnya.²

Namun, suatu indikasi pelanggaran hak cipta dapat digugat tanpa harus menunggu karya tersebut didaftarkan. Selama pencipta dapat membuktikan karyanya berdasarkan tanggal pembuatan atau publikasi atau adanya saksi penciptaan karya tersebut, maka gugatan dapat dilakukan.

Studi Kasus



Gambar 5 Foto Dewa 19 Sumber: kapanlagi.com

Judul lagu "Arjuna Mencari Cinta" dari album Cintailah Cinta milik Dewa19 dianggap telah menjiplak karya yang diciptakan oleh Yudhistira Anm Massardi. Sebelumnya, "Arjuna Mencari Cinta" pernah disajikan

dalam bentuk novel dan tayangan sinetron. Keberatan tersebut disampaikan oleh Yudhistira dalam surat pembaca di majalah GATRA No 19 tahun VIII tanggal 30 Maret 2002.

Namun, Dewa19 tetap melakukan promosi dan penjualan album "Cintailah Cinta" dan terus memasarkan sejak 5 April 2002.

Pelanggaran yang dilakukan oleh Ahmad Dhani adalah mengutip ciptaan orang lain tanpa adanya persetujuan dari Yudhistira. Kemudian, yang bersangkutan menggunakan kutipan tersebut tanpa menyebutkan sumbernya. "Bahkan dalam beberapa wawancara dengan radio maupun media, Ahmad Dhani menyatakan tidak ada masalah jika tindakannya disebut plagiat," ujar Bawazier selaku kuasa hukum Yudhistira.

Pada akhirnya, Dewa19 bersedia mengganti judul akan segera melakukan klarifikasi judul lagu yang dimaksud melalui surat kabar ibukota. Klarifikasi dalam surat kabar tersebut nantinya berisi penggantian judul lagu "Arjuna Mencari Cinta" menjadi "Arjuna".

Sumber: hukumonline.com

B. Jenis-jenis Hak Cipta di Ranah Digital

Dengan semakin berkembangnya teknologi dan pemanfaatan internet, para pencipta karya atau kreator mulai beralih untuk menggunakannya dalam mempublikasikan karya mereka. Hal ini mempercepat distribusi karya mereka ke khalayak, namun dengan konsekuensi baru: mudahnya penyalahgunaan hak cipta. Adapun 2 jenis

² IndonesiaRe. Menghindari Pelanggaran Hak Cipta.

<https://www.indonesiare.co.id/id/knowledge/detail/277/Menghindari-Pelanggaran-Hak-Cipta>. 30 Agustus 2019

peralihan penggunaan format digital. Pertama, sebagai alternatif dari format fisik yang mereka tawarkan, misalnya rekaman musik, film, dll. Kedua, memang merupakan produk jenis baru yang hanya bisa didistribusikan dengan format digital, seperti halnya software gim, gim daring, dll (OECD, 2015).

Agar terhindar dari pelanggaran hak cipta, kita perlu memahami apa saja sebenarnya jenis-jenis lisensi karya terutama di dunia digital. Karena walaupun konten-konten di internet dapat diambil dengan mudahnya, itu tidak berarti kita dapat menggunakannya sebebas mungkin. Berikut 3 jenis hak cipta karya (copyright) di dunia digital yang perlu diperhatikan³:

❖ *Traditional Copyright*

Merupakan hak cipta yang muncul saat karya atau konten dibuat dan/atau dipublikasikan, pemilik hak cipta memegang penuh karyanya. Sehingga, karya atau konten tersebut tidak dapat digunakan, diperbanyak, atau dipublikasikan tanpa izin dari pemiliknya.

❖ *Creative commons*

Creative commons atau yang biasa dicantumkan dengan ikon CC merupakan lisensi karya cipta yang umum di dunia digital. Perlu diketahui bahwa lisensi CC tidak menggantikan hak cipta. Lisensi CC bekerja bersamaan dengan hak cipta, sehingga memungkinkan pemilik hak cipta untuk mengubah syarat yang paling sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Adapun jenis-jenis CC berikut dengan ikonnya yang dapat diterapkan pada suatu konten sesuai dengan kewenangan pencipta karya⁴:

○ Atribusi

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan, bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Sahabat atas ciptaan asli.

³ Pramudita, Andhika Dwi. Hak Cipta Foto, Pelajaran Penting bagi para Pemasar Digital, <https://id.techinasia.com/talk/hak-cipta-foto-bagi-pemasar-digital> dipublikasikan pada 14 Juli 2016

⁴ Creative Commons Indonesia. Tentang Lisensi. <https://creativecommons.or.id/lisensi-cc-bahasa-indonesia/> diakses pada 13 Maret 2020

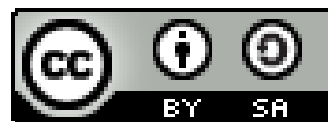
Lisensi ini adalah lisensi yang paling bebas. Direkomendasikan untuk penyebarluasan secara maksimal dan penggunaan materi berlisensi.



Gambar 6 Ikon CC Atribusi

- o Atribusi-BerbagiSerupa

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Sahabat dan melisensikan ciptaan turunan di bawah syarat yang serupa. Lisensi ini seringkali disamakan dengan lisensi "copyleft" pada perangkat lunak bebas dan terbuka. Seluruh ciptaan turunan dari ciptaan Sahabat akan memiliki lisensi yang sama, sehingga setiap ciptaan turunan dapat digunakan untuk kepentingan komersial. Lisensi ini digunakan oleh Wikipedia, dan direkomendasikan untuk materi-materi yang berasal dari pengumpulan materi Wikipedia dan proyek dengan lisensi serupa.



Gambar 7 Ikon CC Atribusi-Berbagi Serupa

- o Atribusi-TanpaTurunan

Lisensi ini mengizinkan penyebarluasan ulang, baik untuk kepentingan komersial maupun nonkomersial, selama bentuk ciptaan tidak diubah dan utuh, dengan pemberian kredit kepada Sahabat.



Gambar 8 Ikon CC Atribusi-TanpaTurunan

- Atribusi-NonKomersial

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, dan walau mereka harus mencantumkan kredit kepada Sahabat dan tidak dapat memperoleh keuntungan komersial, mereka tidak harus melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang sama dengan ciptaan asli.



Gambar 9 Ikon CC Atribusi-NonKomersial

- Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Sahabat dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.



Gambar 10 Ikon CC Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa

- Atribusi-NonKomersial-TanpaTurunan

Lisensi ini adalah lisensi yang paling ketat dari enam lisensi utama, hanya mengizinkan orang lain untuk mengunduh ciptaan Sahabat dan membaginya dengan orang lain selama mereka mencantumkan kredit kepada Sahabat, tetapi mereka tidak dapat mengubahnya dengan cara apapun atau menggunakannya untuk kepentingan komersial.



Gambar 11 Ikon CC Atribusi-NonKomersial-TanpaTurunan

Tahukah anda?

Laman yang menyediakan konten berupa gambar dan foto dengan lisensi CC:

- [Flickr Creative Commons](#)
- [Freepik](#)
- [Flaticon](#)
- [Unsplash](#)
- [MaxPixels](#)

❖ *Public Domain*

Sedangkan copyright yang paling terbuka dan fleksibel merupakan karya yang berada di bawah di bawah lisensi Public Domain. Jika menemukan suatu konten atau karya dengan lisensi ini, itu berarti sang pemilik karya menyerahkan kontennya untuk domain publik. Sehingga, siapapun dapat menggunakan ulang, menyalin, mendistribusi, memodifikasi secara bebas tanpa adanya batasan termasuk untuk kepentingan komersial.

Jangka waktu perlindungan hak cipta masing-masing karya cipta dibedakan oleh UU Hak Cipta. Hak cipta atas buku dan semua hasil karya tulis lainnya, begitu pula dengan ceramah, pidato, kuliah dan karya cipta yang sejenis dengan itu, berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia. Jika hak cipta dari sebuah karya telah berakhir, karya tersebut dianggap milik publik atau menjadi domain publik dan karenanya siapapun dapat menggunakannya secara gratis tanpa perlu izin penciptanya.⁵

⁵ Setiawati, Lucky. Menghindari Pelanggaran Hak Cipta dalam Menulis. <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt500f89334b47f/menghindari-pelanggaran-hak-cipta-dalam-menulis/> diakses pada 13 Maret 2020.

Tahukah Anda?

Jika suatu tulisan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui penulisnya (anonim) atau pada karya tulis tersebut hanya tertera nama samaran penulis (pseudonim). Penerbit memegang Hak Cipta atas karya tulis tersebut untuk kepentingan penulisnya. Dalam hal demikian, Hak Cipta berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak karya tersebut pertama kali diterbitkan.

Sumber: hukumonline.com

C. Menghindari Pelanggaran Hak Cipta

Lalu bagaimana agar kita terhindar dari masalah-masalah terkait pelanggaran hak cipta? Karena sudah sepatutnya kita memahami tentang pentingnya hak cipta. Pelanggaran hak cipta tidak hanya dapat menimbulkan dampak negatif pada citra kita sebagai pembuat konten, lebih jauh lagi dapat ditindak baik secara perdata maupun pidana. Tentu kita ingin menghindari hal tersebut terjadi. Berikut beberapa hal yang dapat Sahabat perhatikan untuk menghindari tindakan pelanggaran hak cipta atau plagiarisme.

1. Memahami jenis-jenis hak cipta atau copyright

Dengan memahami jenis-jenis hak cipta atau copyright, Sahabat dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan, mendistribusi, atau memodifikasi ulang konten orang lain. Pahami beragam lisensi hak cipta dan selalu update informasi terkait hal ini, terlebih apabila Sahabat merupakan konten kreator yang cukup aktif.

2. Mengetahui jenis hak cipta yang diaplikasikan pada suatu konten

Saat Sahabat bermaksud untuk menggunakan konten atau materi orang lain, pastikan Sahabat mengetahui jenis hak cipta apa yang dieksplisitkan dalam karya tersebut. Apabila Sahabat yakin karya tersebut merupakan domain publik, mungkin Sahabat bisa langsung menggunakan konten tersebut. Namun, apabila Sahabat tidak yakin dengan lisensi karya tersebut, sebaiknya Sahabat menghubungi pencipta dari konten tersebut dan meminta izin atau setidaknya menyematkan sumber dari karya tersebut dan mencantumkan nama pencipta dari konten yang ada pakai atau modifikasi, terlebih apabila Sahabat menggunakannya untuk kepentingan komersial. Tidak jarang Sahabat harus mengeluarkan biaya untuk menggunakan ulang suatu karya atau konten.

3. Untuk pengutipan pada karya tulisan, gunakan tanda petik, catatan kaki atau *paraphrasing*

Pada saat penulisan suatu karya tulis baik ilmiah maupun non-ilmiah, biasakan untuk menggunakan tanda petik “.....” (quotation marks) pada kutipan yang bersifat langsung. Selain itu, tuliskan juga sumber lengkap dari kutipan tersebut di catatan kaki sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saat Sahabat merujuk pada suatu ide dari orang lain, Sahabat dapat mengubahnya dengan kata-kata Sahabat sendiri atau yang biasa disebut dengan *paraphrasing*, namun dengan tetap mencantumkan sumber dari ide tersebut.

4. Perhatikan bagian “term of use”, “term and condition”, pada suatu website yang menyediakan konten free to use (bebas digunakan)

Walaupun semakin banyak website yang menyediakan konten seperti gambar, grafik, foto, audio, ataupun video yang menyiratkan bahwa penggunaannya “free to use”, namun Sahabat tetap perlu mengecek ulang term of use atau tata cara penggunaan dari konten-konten mereka. Misalnya pada website penyedia audio <http://freesound.com>, mereka tetap menerapkan Creative Commons untuk konten mereka dan bukan domain publik.

Tahukah anda?



Gambar 12 Kanal Den JC di Youtube
<https://www.youtube.com/channel/UC1e11-ze9RS3e2syPHkEKQ>

Sahabat dapat mempelajari kiat-kiat untuk menghindari pemblokiran kanal anda karena indikasi penyalahgunaan hak cipta atau copyright di YouTube pada Channel Den JC pada tautan berikut ini <https://www.youtube.com/watch?v=znZY3thJSCc>

Atau scan QR code berikut:



Diskusi

Skenario 1: Sahabat mengetahui bahwa ada seseorang yang menulis suatu ide di blog daring pribadinya, namun Sahabat menemukan orang lain menyalin tulisan tersebut namun tidak menuliskan sumbernya

- Apakah ini merupakan tindakan plagiarisme?
- Bagaimana perasaan Sahabat apabila hal ini terjadi pada Sahabat?

Skenario 2: Sahabat bermaksud untuk membuat suatu konten pendidikan dan untuk melengkapi visual pada konten, Sahabat menyelipkan cuplikan konten milik orang lain yang ada di YouTube

- Apakah Sahabat perlu meminta izin dari pemilik konten tersebut?

Rangkuman

- Menurut Pasal 1 Angka 1 UU 28/2014, Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara **otomatis** berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Kesadaran akan Hak Cipta penting agar tetap menumbuhkan motivasi untuk para kreator karya. Hal ini berhubungan dengan perkembangan sektor ekonomi kreatif.
- Tiga (3) jenis hak cipta (copyright) yang perlu diperhatikan di dunia digital: *Traditional Copyright, Creative commons, Public Domain*
- Hal-hal yang dapat diperhatikan untuk menghindari pelanggaran Hak Cipta: Memahami jenis-jenis hak cipta atau copyright, Mengetahui jenis hak cipta yang diaplikasikan pada suatu konten, catatan kaki atau *pharaprashing*, Perhatikan bagian “term of use”, “term and condition”, pada suatu website yang menyediakan konten free to use (bebas digunakan)

Kegiatan Belajar 3

Keamanan Berinternet

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Sahabat dapat:

- ✚ Memahami pentingnya menjaga data pribadi
- ✚ Mengetahui cara-cara menghindari resiko bahaya di internet
- ✚ Mengenali berbagai macam tindakan Phising dan cara menghindarinya

Pendahuluan

Sebelum mengikuti modul ini Sahabat dapat menyimak terlebih dahulu video berikut:



Gambar 13 Waspada Maling Data Pribadi.

Sumber: MetroTV News <https://www.youtube.com/watch?v=88-dEjwVMg0>

Tidak dapat dipungkiri, untuk memperoleh informasi kita sulit terlepas pada sumber di internet. Segala kemudahan yang ditawarkan oleh internet dan kecanggihan teknologi pada perangkat seperti ponsel pintar, laptop, PC, maupun tablet telah memanjakan kita untuk bergantung pada internet. Namun, walaupun dengan segala manfaatnya, kita perlu menyadari bahaya yang mengintai terutama terkait data pribadi, penipuan *online*, virus atau

malware pada perangkat kita, dan sebagainya. Oleh karena itu, kita perlu memahami dan lebih jauh lagi berupaya menghindari resiko tersebut.

A. Ciptakan Keamanan Data Pribadi

Kadang kita tidak menyadari kecerobohan kita dalam menjaga data pribadi, terutama pada era sekarang, dimana kita lebih sering melakukan transaksi informasi secara digital. Hal ini berarti semakin banyak celah bagi pihak yang tidak bertanggungjawab untuk melanggar privasi data untuk kepentingan pribadi. Oleh karena itu, kesadaran terkait privasi data semakin penting.

Lalu sebenarnya bagaimana menjaga agar data pribadi Sahabat aman dari ancaman peretas?



Gambar 14 Ilustrasi Penyalahgunaan Data Pribadi. Sumber: *brilio.net*

❖ **Jangan menyebarluaskan data pribadi**

Mungkin Sahabat tidak menyadari, saat Sahabat terlalu terbuka dengan data pribadi, hal ini dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Sebaiknya Sahabat hindari menginformasikan data ke pada pihak yang Sahabat tidak kenal, misalnya melalui percakapan digital. Jangan bagikan foto seperti KTP, Kartu Pegawai, Kartu Keluarga, Kartu Kredit atau transaksi keuangan lainnya kepada orang yang tidak dikenal melalui aplikasi komunikasi digital atau ke sosial media.

❖ **Gunakan kombinasi password yang rumit, ganti secara berkala, dan jangan gunakan 1 password yang sama di semua akun yang Sahabat miliki**

Apakah Sahabat seringkali memilih kombinasi password yang sederhana demi kemudahan mengingatnya? Apakah Sahabat juga menggunakan password tersebut untuk semua akun yang Sahabat miliki? Hati-hati menjadi incaran para peretas. Menurut Sebuah survey dari United Kingdom National Cyber Security Centre (NCSC)⁶, berikut merupakan password yang paling banyak digunakan:

1. 123456
2. 123456789
3. Qwerty
4. Password
5. 111111
6. 12345678
7. Abc123
8. 1234567
9. Password1
10. 12345

Password “123456” dipakai setidaknya 23,3 juta akun, diikuti dengan “123456789” pada 7,7 juta akun, “qwerty” dan “password” dengan lebih dari 3 juta akun.

Setidaknya kini banyak aplikasi terpercaya yang merekomendasikan “strong password”. Sebaiknya selalu ikuti rekomendasi kombinasi tersebut dan biasakan untuk tidak menggunakan password yang sama untuk aplikasi

⁶ Wahyu Prihastomo, “10 Password Yang Paling Mudah Di-Hack, Ada Yang Kamu Pakai?”, diakses di <https://nextren.grid.id/read/011705007/10-password-yang-paling-mudah-di-hack-ada-yang-kamu-pakai?page=all> pada 2 April 2020

lainnya, untuk mencegah dibobolnya semua akun apabila 1 password berhasil ditebak.

Panduan Membuat Password

Password yang kuat adalah sandi yang dibuat berdasarkan frasa deskriptif atau kalimat yang mudah diingat, serta menyertakan kombinasi huruf, angka, dan symbol, dan minimal 8 – 12 karakter. Misalnya: Sahabat bekerja di SMA 3 Semarang, bisa digunakan untuk membuat sandi seperti: @ASm435mG

Password yang sedang adalah sandi yang tangguh dan tak mudah ditebak oleh software berbahaya, tetapi bisa ditebak oleh seseorang yang mengenal Sahabat (misalnya, akuBekerjaSMA5SMG).

Password yang lemah biasanya menggunakan informasi pribadi seperti tanggal lahir, angka berurutan, kota lahir, (misalnya: semarang120591)

❖ Kenali laman yang aman dan terpercaya

Biasakan untuk lebih kritis terkait kredibilitas suatu laman, terutama saat Sahabat memerlukan untuk melakukan pengisian data pribadi dan bertransaksi. Apabila Sahabat ingin berbelanja daring, akseslah situs berbelanja yang terpercaya dan terjamin akan reputasinya. Untuk aplikasi finansial (fintech), Sahabat juga perlu memastikan apakah aplikasi tersebut sudah mendapatkan izin dari pihak berwenang, seperti Bank Indonesia (BI) atau Otoritas Jasa Keuangan (OJK).⁷

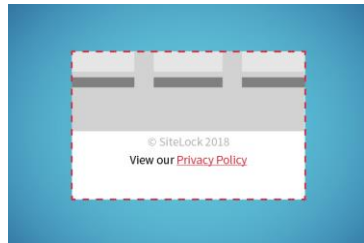
Sahabat juga dapat mengenali laman yang aman secara mudah dengan memperhatikan hal-hal berikut ini:

- **Pastikan laman tersebut menggunakan HTTPS**, karena ini artinya situs tersebut dilengkapi SSL Certificate, sehingga data yang ada dienkripsi terlebih dahulu sebelum dikirimkan ke server. Tanpa SSL Certificate, data dapat dengan mudah diambil orang peretas.

⁷ Bambang Priyo Jatmiko, "Simak 10 Hal Ini untuk Hindari Kebocoran Data Pribadi", <https://money.kompas.com/read/2019/08/28/092000226/simak-10-hal-ini-untuk-hindari-kebocoran-data-pribadi> diakses pada 5 April 2020



- **Perhatikan kebijakan privasi yang ada di laman**, karena laman yang terpercaya biasanya menghormati privasi konsumennya dan tunduk dengan aturan yang berlaku



❖ **Hati-hati menggunakan wifi gratis**

Kebutuhan untuk terkoneksi dengan internet semakin meningkat, tidak jarang kita tergiur dengan koneksi gratis seperti wifi di ruang publik. Namun, Sahabat jangan mudah terjebak apabila menemukan akses wifi tanpa password dan gratis, terutama apabila Sahabat tidak mengetahui pihak mana yang menyediakan. Untuk melindungi data pribadi Sahabat saat menggunakan wifi publik, pastikan saat Sahabat mengirimkan data atau informasi pribadi ke laman yang memiliki enkripsi penuh. Selain itu, sebisa mungkin untuk menghindari akses ke aplikasi yang berhubungan dengan finansial, seperti e-banking.

B. Hati-Hati terhadap Tindakan Penipuan melalui Phising

Phising adalah salah satu cara tindakan penipuan dengan mencuri data pribadi secara ilegal demi kepentingan yang merugikan pemilik data tersebut. Sahabat Rumah Belajar harus berhati-hati biasanya modus ini dilakukan dengan berpura-pura menjadi orang lain yang sahabat kenal atau percayai, baik melalui email, pesan teks atau aplikasi komunikasi daring lainnya. Namun tindakan phising yang paling umum adalah melalui email dan website.

Email phishing – dan situs berbahaya yang coba mereka kirimkan kepada Sahabat atau lampiran yang mereka ingin agar Sahabat membukanya – juga dapat menyebarkan virus di komputer Sahabat. Beberapa virus menggunakan daftar kontak untuk menargetkan teman dan keluarga dengan serangan phishing yang sama atau yang lebih dipersonalisasi. Jenis scam lainnya mungkin mencoba menipu Sahabat agar mengunduh malware atau software yang tak diinginkan dengan memberi tahu bahwa ada yang salah dengan perangkatmu. Ingat: Situs atau iklan tak akan tahu apakah ada yang salah dengan perangkatmu atau tidak.⁸

Seperti yang terjadi pada seorang pengguna aplikasi transportasi daring asal Jakarta bernama Amirah pada tahun 2019, ia memperoleh pesan singkat dari penyedia layanan tersebut dengan isi: “Don’t share this with anyone (not even Go-Jek). Your verification code for account login: 11234.” Sedangkan selama ini, ia tidak sedang meminta kode verifikasi apapun. Tidak lama setelah itu, ada telpon yang memintanya agar segera memberikan kode tersebut agar akun yang ia miliki tidak terblokir. Tanpa curiga, Aminah memberikan kode itu. Apakah yang terjadi? Saldo top-up yang ia miliki di aplikasi tersebut hilang.⁹

Phishing merupakan salah satu kejahatan maya paling populer. Pada 2015, dalam sebuah publikasinya, Wired menyebutkan bahwa 91 persen serangan maya apapun, dimulai melalui phishing, dengan menjebak korbannya melalui e-mail ataupun situsweb palsu. Atas apa yang diperbuat phishing, dunia mengalami kerugian antara \$61 juta hingga \$3 miliar per tahun¹⁰

Sebagian serangan phishing terlihat palsu, sehingga Sahabat dengan mudah mendeteksi. Namun, ada juga tindakan phishing yang sangat meyakinkan. Misalnya saja saat penipu tersebut mengirim pesan dengan beberapa informasi pribadi, sehingga seolah-olah mengenal Sahabat. Sebelum mengklik tautan atau memasukkan

⁸ Google, dkk. *Kurikulum Keamanan dan Kewargaan Digital*. (Amerika Serikat: Juni 2019) hlm.31

⁹ Ahmad Zaenudin. *Phising, Penipuan yang Mengancam Semua Akun Digital*. <https://tirto.id/phishing-penipuan-yang-mengancam-semua-akun-digital-dmcs> dipublikasikan pada 21 April 2019.

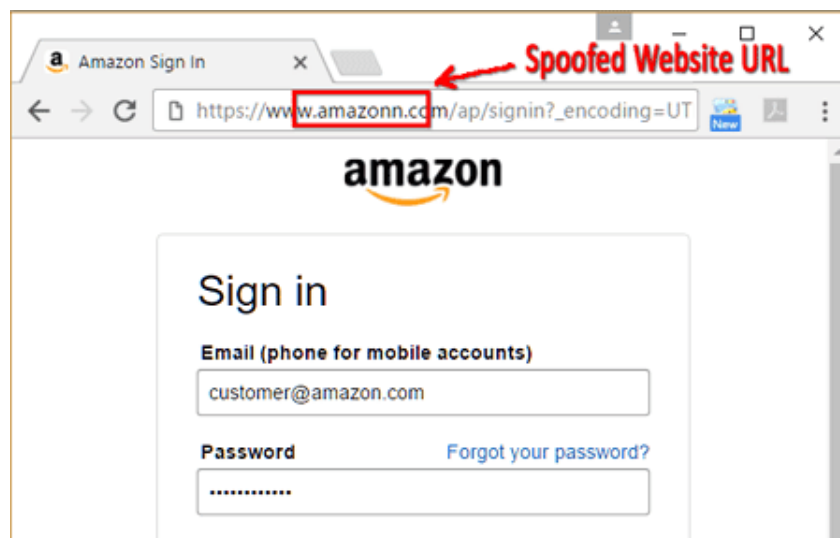
¹⁰ Ibid

password di situs yang belum pernah Sahabat buka, sebaiknya renungkan dulu beberapa hal:

- Apakah situs ini terlihat profesional seperti halaman situs lainnya dengan logo produk atau perusahaan yang kamu kenali, serta teks yang bebas dari kesalahan pengejaan?
- Apakah URL situs ini sesuai dengan nama dan informasi produk atau perusahaan yang sedang Sahabat cari? Apakah ada kesalahan pengejaan?
- Apakah terdapat (jendela) pop-up yang berisi spam?
- Apakah email atau situs tersebut menawarkan sesuatu yang terlalu menggiurkan, seperti peluang untuk menghasilkan banyak uang?
- Apakah pesannya terdengar sedikit aneh? Seperti mengenal Sahabat tetapi Sahabat tak begitu yakin?¹¹

Contoh phishing:

- Laman ini terlihat mirip dengan laman log in amazon, namun apabila dicermati laman ini menampilkan tautan yang menipu



Gambar 15 Contoh Phising. Sumber: <https://www.akizaku.com/2018/06/contoh-web-phishing.html>

¹¹ Google, dkk, op.cit hlm 31

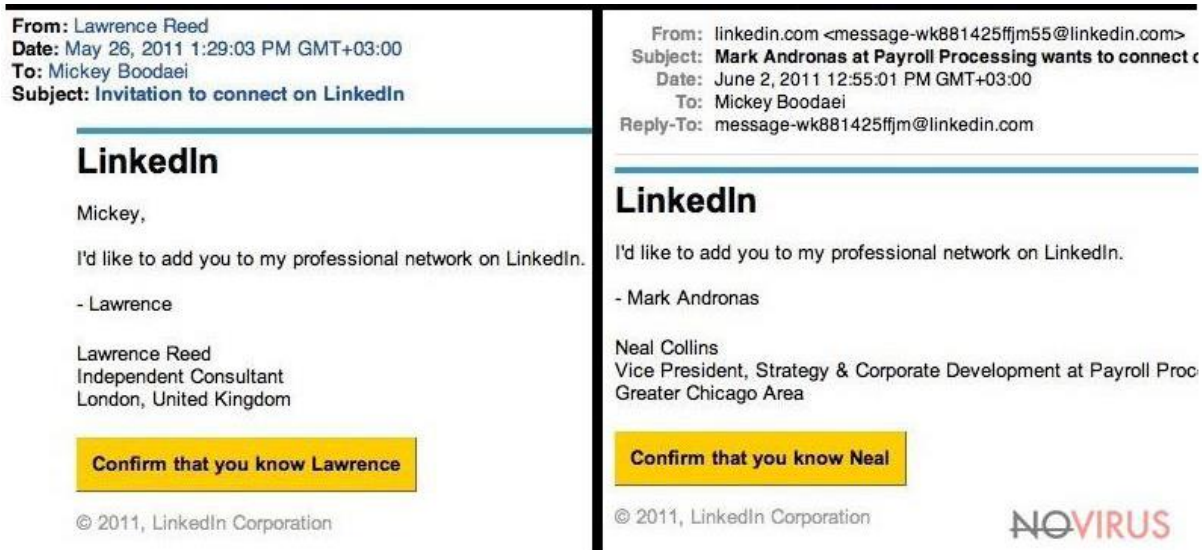
- Seseorang mendapatkan email seperti pada gambar, sekilas email tersebut meyakinkan, namun setelah diteliti, email ini palsu (seharusnya **bankmandiri.co.id** namun email ini dikirim dari **bankmandlri.co.id**)



Gambar 16 Contoh phishing 2. Sumber: <https://www.k24klik.com/blog/kenali-dan-waspadai-penipuan-menggunakan-modus-phishing/2>

Diskusi

Perhatikan gambar berikut dan diskusikan manakah yang merupakan laman resmi dan laman phishing



Rangkuman

- Bahwa walaupun internet menyediakan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi, perlu disadari akan bahaya yang mengancam
- Keamanan data pribadi setidaknya dapat ditempuh dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Jangan menyebarluaskan data pribadi
 - Gunakan kombinasi password yang rumit, ganti secara berkala, dan jangan gunakan 1 password yang sama di semua akun yang Sahabat miliki
 - Kenali laman yang aman dan terpercaya
 - Hati-hati menggunakan wifi gratis
- Phising adalah salah satu cara tindakan penipuan dengan mencuri data pribadi secara ilegal demi kepentingan yang merugikan pemilik data tersebut.
- Modus ini dilakukan dengan berpura-pura menjadi orang lain atau pihak yang Sahabat kenal atau percayai, baik melalui email, pesan teks atau aplikasi komunikasi daring lainnya
- Tindakan phising yang paling umum adalah melalui email dan website.

DAFTAR PUSTAKA

Pustekkom. (2017). *Modul Pengenalan Internet*, Kemendikbud.

Google, dkk. *Kurikulum Keamanan dan Kewargaan Digital*. (Amerika Serikat: Juni 2019)

https://beinternetawesome.withgoogle.com/id_id *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://www.hipwee.com/hiburan/5-kasus-cyber-bullying-yang-berujung-bunuh-diri-perundungan-emang-nggak-bisa-diremehkan/> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<http://indonesiabaik.id/infografis/Cyberbullying-perilaku-kekerasan-lewat-dunia-maya> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://www.dgip.go.id/pengenalan-hak-cipta> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://www.indonesiare.co.id/id/knowledge/detail/277/Menghindari-Pelanggaran-Hak-Cipta> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://id.techinasia.com/talk/hak-cipta-foto-bagi-pemasar-digital> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://creativecommons.or.id/lisensi-cc-bahasa-indonesia/> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt500f89334b47f/menghindari-pelanggaran-hak-cipta-dalam-menulis/> *di akses tanggal 13 Maret 2020*

<https://nextren.grid.id/read/011705007/10-password-yang-paling-mudah-di-hack-ada-yang-kamu-pakai?page=all> *di akses tanggal 2 April 2020*

<https://money.kompas.com/read/2019/08/28/092000226/simak-10-hal-ini-untuk-hindari-kebocoran-data-pribadi> *di akses tanggal 5 April 2020*

<https://tirto.id/phishing-penipuan-yang-mengancam-semua-akun-digital-dmcS> *di akses tanggal 5 April 2020*